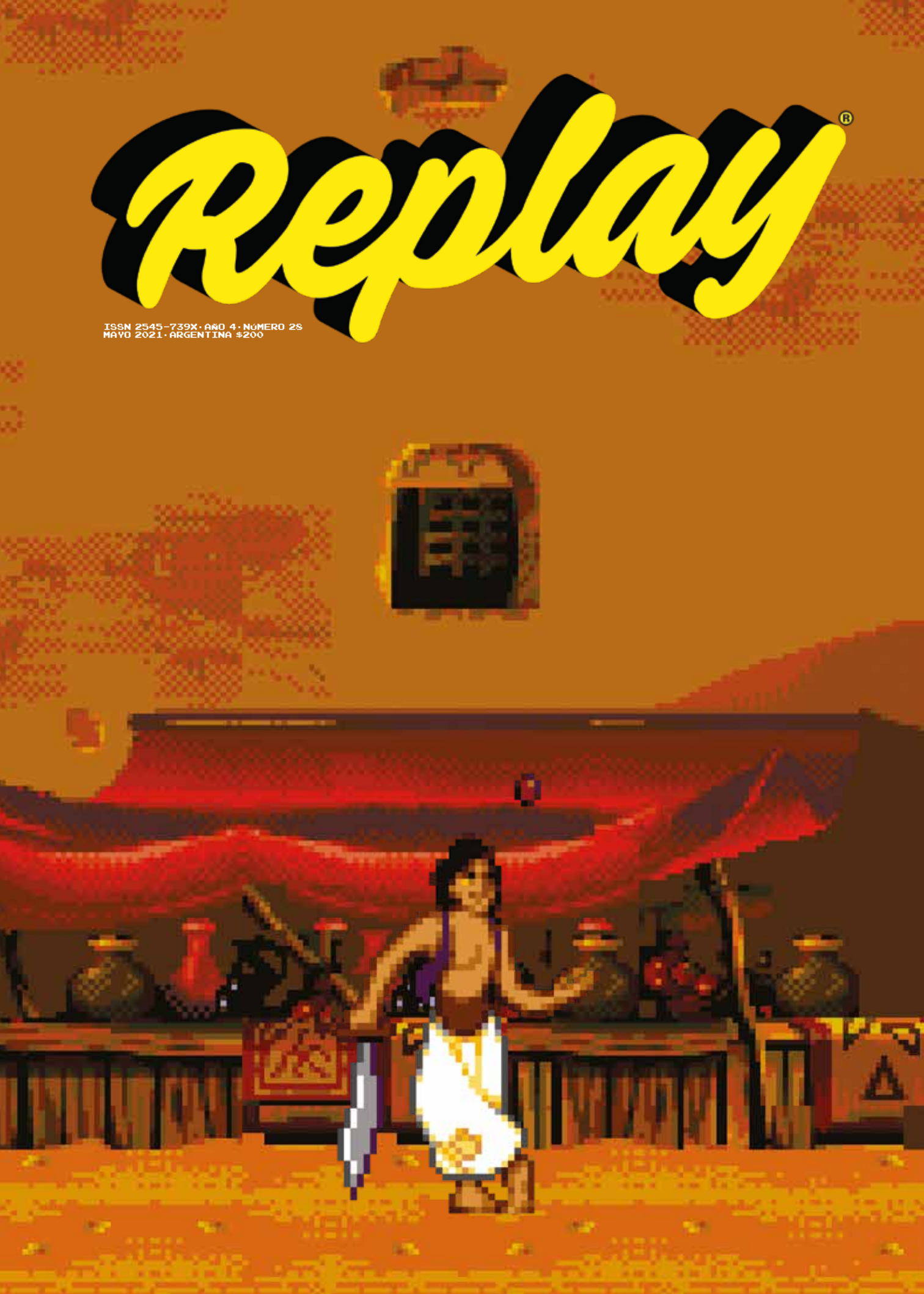
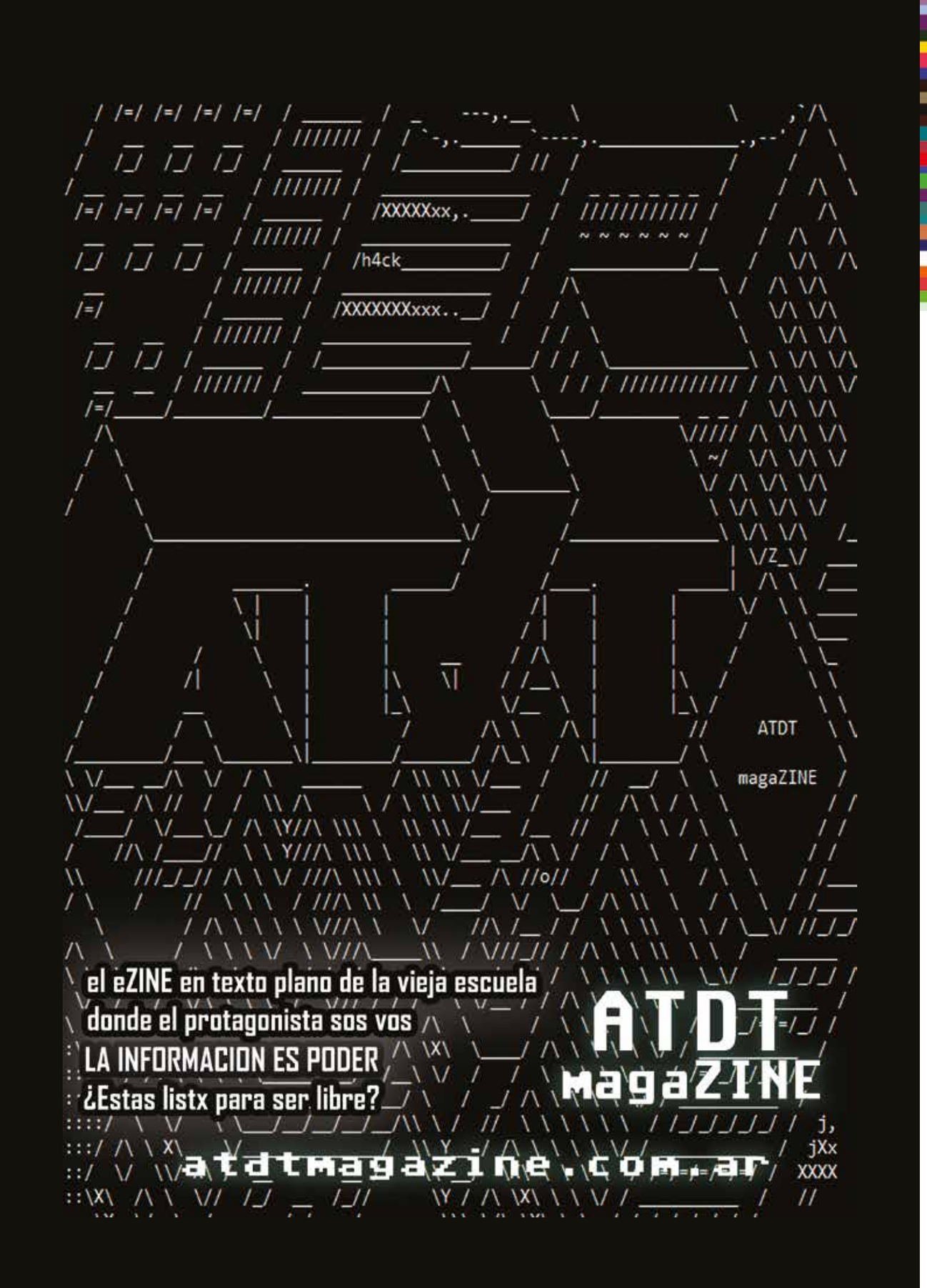
Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 4 · NÚMERO 28
MAYO 2021 · ARGENTINA $200





LA MEJOR CONSOLA DE TODAS

Yo tuve la suerte de que me regalaran una SNES de chico. Los juegos eran carísimos, así que me las arreglaba con unos pocos que podía conseguir usados.

Si alguien venía a casa, jugábamos con la SNES. Y si iba a la casa de alguien, jugábamos con la Sega, con el Family, con la PC o con la consola que hubiera. Jugar otros juegos, en otras consolas y con otros controles, era toda una aventura. Fue mucho tiempo después, creo que en plena batalla entre Nintendo y Sony por la supremacía del 3D (pelea que, siendo objetivo, creo que Nintendo perdió por goleada), que empecé a escuchar seguido críticas de todo tipo por tener una consola en lugar de otra. Y con esas críticas venían siempre las mismas peleas: que Mario es mejor que Sonic, que la SNES es lenta, que Alex Kidd es aburrido. A algunos se les va la vida discutiendo esto, pero son cuestiones que dependen tanto de la opinión de cada uno que valen tanto como preguntarse si Goku le puede ganar a Superman o si Messi es mejor que Maradona.

Qué sé yo. Yo prefiero no hacer tanta historia y tener juntas las carpetas con el emulador de SNES y Sega, listas para cuando tengo ganas de jugar a los juegos de una consola o la otra.

► GBOT

equipo Replay | Año 4 · Nº28
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Mayo 2021

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Florencia Brusatori, Camila Chávez, Hernán Panessi, Mariano Kalafatovich y Luca Amendolara. **Ilustración retiración de de contratapa:** Panulo.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de mayo de 2021.

REVISTAREPLAY.COM.AR
Revista Replay @revista_replay revistareplay
CEMECE
Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar
Nuestros videos son producción de Replay junto a: bocha-tv.net

LA LLAMA VIVA

Los juegos que no entendías cuando tenías 7 años, hoy te pueden sorprender. Fire 'n Ice ***hizo culipatín para que el*** Portal ***pudiera volar.***

POR EZEQUIEL VILA

Cuándo fue la última vez que jugaron un juego de NES que no conocían? El hermoso mundo de la emulación nos permitió redescubrir durante la década del 2000 una catarata de juegos que no habíamos visto durante los días del Family Game, el 1 a 1 y la invasión de copias chinas. Pero el catálogo infinito de NES no se agota jamás, y después de 30 años sigue dando sorpresas.

Los afortunados que tienen una Nintendo Switch y una suscripción a su servicio online tienen acceso a una consola virtual de NES y la oportunidad de jugar sus juegos de manera legal, quizás por primera vez. Allí Nintendo va relanzando juegos mes a mes y este pasado abril sorprendió con la aparición de un tal *Fire 'n Ice*, juego desarrollado por Tecmo y lanzado en Japón en el 92 y al año siguiente en el resto del mundo. Este tardío título de 8 bits es nada más ni nada menos que la segunda entrega del *Solomon's Key* (su título original fue *Soromon no kagi 2 Ku-Rumintō kyūshutsu sakusen*, *Solomon's Key 2: Coolmint Island Rescue Operation*) y una joya perdida del género puzzle. Mientras que el *Solomon's Key* original mezclaba el puzzle con la acción/aventura, su sucesor (que, en términos narrativos, es una precuela) hace foco en el puzzle y propone problemas de lógica en una sola pantalla con un set muy limitado de acciones. En este juego, el mago Dana (también protagonista del original) solo puede crear y derretir bloques de hielo debajo de sí, a izquierda o derecha (a la *Lode Runner*), y empujarlos. El objetivo de los niveles es crear esos bloques y empujarlos para golpear (apagar) a unos fueguitos, que son los minions del malvado Druidle, hechicero de fuego que viene a invadir la isla de Coolmint.

Pero toda la historia es una excusa para un juego de lógica completamente adictivo y niveles perfectamente diseñados. El set de acciones que en principio parece tan limitado, enseguida se revela complejísimo en cuanto el juego nos exige que pensemos en el espacio lleno y el espacio vacío como un continuo, como una tecla que podemos prender y apagar para apoyarnos y progresar.

EL JUEGO NOS EXIGE QUE PENSEMOS EN EL ESPACIO LLENO Y EL ESPACIO VACÍO COMO UN CONTINUO

En sus mejores momentos, *Fire 'n Ice* produce un efecto "¡ahora estás pensando con portales!", por el que un problema en principio irresoluble se revela desculable gracias a la internalización de la mecánica de crear y destruir cubos de hielo. En sus peores momentos, el juego nos fríe la cabeza y nos lleva a caminos sin salida en los que el nivel se vuelve imposible de ganar y hay que empezar de nuevo. Pero la satisfacción de resolverlos nos va a hacer volver y gritarle a la pantalla "SÍ, SOY MÁS INTELIGENTE QUE AYER".

Fire 'n Ice llegó tarde a la NES y no tuvo la notoriedad que merecía. Tampoco había sido reeditado hasta este lanzamiento en Switch Online. La accesibilidad es muy importante, pero la curaduría también es clave para recuperar una obra con mucha dedicación y cabeza. Desde estas páginas siempre criticamos las políticas excluyentes de Nintendo, pero en esta le tenemos que reconocer el acierto. Igual, ustedes vayan y juéguenlo pirata, por favor.

ROUND 7-2 TIME 00:00:51

LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS

El teatro Mandril fue la sede de una jornada a puro chiptune, fichines, pixel art e intercambio de hardware en en el Club del Cybercirujeo.

POR FLORENCIA BRUSATORI

El pasado 20 de marzo, después de muchas semanas de manija, tuvimos el evento de los Cybercirujas, en el que cualquier mortal podía colaborar llevando partes de computadoras para donar, y de esa forma sacar computadoras andando para causas solidarias (como la escolaridad remota para pibes). El evento fue organizado por soldan, H, Moco y Diamante, que dieron cita en el Teatro Mandril, con capacidad limitada y estrictos protocolos, debido al contexto pandémico que estamos atravesando.

Desde 2019, los Cybercirujas buscan generar conciencia de que ninguna computadora es obsoleta. En contra de la ideología del mercado que dice que los dispositivos tienen fecha de vencimiento, este grupo estimula el uso del software libre como herramienta para seguir aprovechando hardware de 5, 10 o 20 años de edad. Además de ser económicamente insostenible, esta ideología de mercado de nada ayuda al cuidado del medioambiente. Las grandes empresas, en su afán de lucro, avalan en cierto modo el hecho de generar más y más basura electrónica.

Con entrada "al frasco", ya desde la recepción podíamos apreciar las maravillas de la muestra de text art curada por Arleka, además de un espacio en la pared en el que quien quisiera podía dejar plasmada su obra en pixel art y un *Pong* con el que varios se coparon a jugar desde temprano. La feria también estuvo presente con los pines y stickers maravillosos de Robosepu, Ber Sektor y Mundo Violento. Adentro había compus viejas con jueguitos retro para jugar, una NES con el clásico *Tetris* y *Fulbo Stars* de Tumba Games, disponible para viciarlo de a cuatro a pura manija.

EL EVENTO FUNCIONÓ TAMBIÉN COMO ESPACIO DE DONACIÓN DE EQUIPOS PARA TRANSISTEMAS.

Todo esto funcionaba de marco al espacio dedicado para donar hardware, en el que durante toda la noche se estuvo trabajando examinando, probando y reparando partes. Un momento interesante fue cuando el grupo de Transistemas tuvo la oportunidad de hablar sobre su laburo dando talleres gratuitos de programación, testing y diseño para personas trans y no binaries, con el fin de capacitar a les alumnes para que tengan una mayor inclusión en un mundo laboral de marcada hegemonía de varones hétero cis. El evento de los Cybercirujas funcionó también como espacio de donación de equipos para ayudar a la gente de Transistemas.

Esperemos que haya otras fechas de este evento maravilloso del Club del Cybercirujeo, para seguir generando conciencia sobre la lucha contra la obsolescencia programada, y, por supuesto, jugar fichines y moverla al ritmo del chiptune.

ESCUCHA LA TRANSMISIÓN RADIAL EN ESTE LINK:
BIT.LY/RADIOCIRUJA

LARA CROFT

Arqueóloga de profesión, aventurera por elección: la mujer que tiene mil caras y en todas es un ícono.

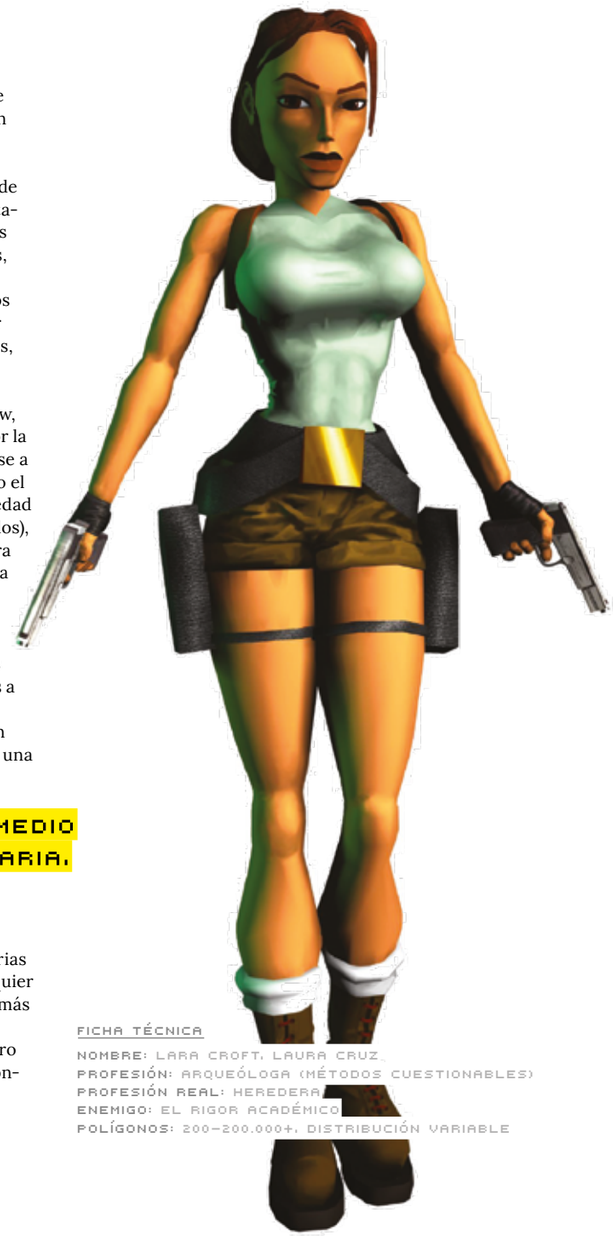
POR CAMILA CHÁVEZ

Nació a mediados de los 90 (1994, aunque el primer juego, *Tomb Raider*, saldría recién en 1996 para Sega Saturn, PlayStation y PC) como un "homenaje" a Indiana Jones, látigo incluido, pero, para evitarse la demanda por copyright, el equipo se decidió por una mujer como protagonista. Toby Gard, entonces diseñador de Core Design, la diseñó inspirado en el cómic *Tank Girl* y la cantante Neneh Cherry, y la pensó en un juego que mezclara el *Virtua Fighter* y el *Ultima Underworld*. Originalmente era latina y medio milica, arqueóloga y mercenaria, de nombre Laura Cruz, pero este perfil era poco marketinero, por lo que Laura se volvió una huérfana heredera y aristócrata británica, más James Bond y menos FARC. El nombre también cambió, porque el equipo estadounidense no podía pronunciarlo; la solución fue leer en voz alta una guía telefónica (recordemos: eran los 90) hasta encontrar un nombre que les gustara a todes. Y así: Lara Croft.

En los 25 años que pasaron en el medio, Lara lo ha hecho todo. Matar minions y civiles, escalar acantilados, robar artefactos de los pueblos originarios, ir de tour con U2 (PopMart, en 1997), grabar dos álbumes (vía Rhona Mitra, la entonces modelo oficial de Lara), ser vocera publicitaria (para Visa, entre otras marcas), saquear tumbas, protagonizar películas (hasta ahora tres, con dos actrices distintas), saltar de aviones, escribir libros, casi posar para *Playboy* (la modelo oficial de ese momento, Nell McAndrew, había sido contratada por la revista, que quería subirse a la ola del marketing, pero el estudio blandió la propiedad intelectual para detenerlos), ser nombrada embajadora de la excelencia científica británica (en 1998, por el ministro de ciencia Lord David Sainsbury), destruir sitios históricos y pasar de 200 polígonos a más de 200.000.

Pero su mayor hito, sin duda, fue convertirse en una de las imágenes definitorias de los videojuegos: cualquier top cinco de personajes más icónicos de la historia la incluye, y pensar el género de aventuras en 3D es conjurarla.

ORIGINALMENTE ERA LATINA Y MEDIO MILICA, ARQUEÓLOGA Y MERCENARIA, DE NOMBRE LAURA CRUZ.



FICHA TÉCNICA

NOMBRE: LARA CROFT, LAURA CRUZ
PROFESIÓN: ARQUEÓLOGA (MÉTODOS CUESTIONABLES)
PROFESIÓN REAL: HEREDERA
ENEMIGO: EL RIGOR ACADÉMICO
POLÍGONOS: 200–200.000+, DISTRIBUCIÓN VARIABLE

GBOT*

RECOMPENSAS POR NO HACER NADA

A todos nos gusta sentarnos a jugar videojuegos, cumplir objetivos y ganar misiones, pero hay veces que se amontonan las fechas de entregas o el trabajo y solo queremos no hacer nada. En ese espíritu, hoy repasamos el top 5 de juegos que te recompensan por no hacer absolutamente nada.

1 | BARNEY'S HIDE AND SEEK

(SEGA – 1993)

Ya le dedicamos toda una sección Hack a este juego (en la *Replay* nº 18), pero no podíamos negarle un puesto en esta lista por ser un juego de escondidas pensado para jugadores jóvenes que se gana solo, sin apretar un botón. Ni siquiera Start. Ideal para quien tenga ganas de jugarse una partida rápida de algo antes de ir a la cama o para el que no quiera romperse la cabeza con acertijos imposibles. Solo ponés el cartucho y ganás.

2 | EARTHBOUND

(SNES – 1994)

Después de conocer a los saturninos, descubrimos que para avanzar tenemos que atravesar un pasadizo detrás de una catarata, pero nos piden una clave para avanzar. ¿Cuál es la clave? Quedarse quieto sin moverse durante tres minutos. En cuanto pasa el tiempo, nos dejan pasar. La fe mueve montañas, pero la paciencia abre cataratas.

3 | WARIO LAND 2

(GB – 1998)

En el primer nivel del *Wario Land 2* tenemos que despertar a Wario e ir a apagar un reloj despertador. Si no apretamos ningún botón, después de 30 segundos los invasores van a echar a Wario del castillo. Esto nos permite arrancar el juego desde uno de los caminos secretos del castillo. Sí, así como leíste: el juego te recompensa por ignorar la alarma y seguir durmiendo.

4 | CHRONO TRIGGER

(SNES – 1994)

Cuando Crono es acusado de secuestrar a la princesa, no tardan en meterlo en la cárcel del castillo hasta que sea el día de su juicio. Podemos enfrentar a los guardias y abrirnos paso a los golpes... o bien esperar hasta que llegue el día del juicio (un minuto nomás) y los guardias nos escolten fuera. No es el escape más emocionante del mundo, pero que funciona, funciona.

5 | FINAL FANTASY V

(SNES – 1992)

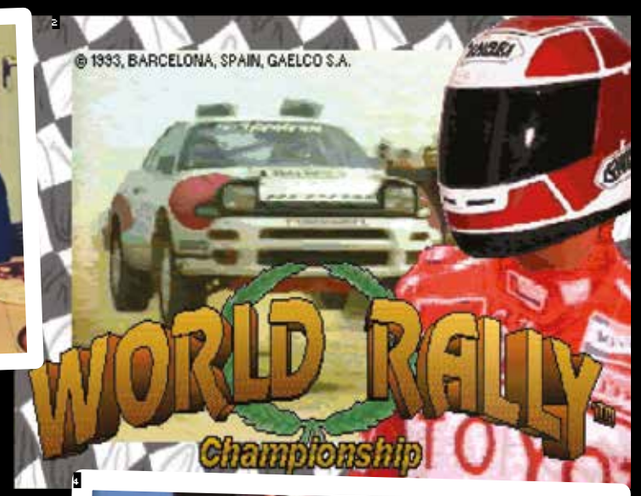
Al final de la Walse Tower nos espera el famoso imitador Gogo, quien, no bien empieza la pelea, nos avisa que va a copiar todo lo que hagamos. Si le tiramos fuego, tira fuego. Si le pegamos, nos devuelve un ataque letal. ¿Qué hay que hacer para ganarle? Nada, es decir, copiarlo y no hacer nada. Después de tres minutos, va a felicitarnos por ser grandes imitadores y fin de la pelea. 💪

LOS JUEGOS DE ESTA LISTA NOS DEMUESTRAN QUE, A VECES, LOS JUEGOS DE ANTES NO ERAN *PAY TO WIN* (EN INGLÉS, "PAGAR PARA GANAR") SINO *WAIT TO WIN* ("ESPERAR PARA GANAR"). LO BUENO ES QUE SI TE ORGANIZÁS BIEN Y SINCRONIZÁS LAS CONSOLAS (O EMULADORES), PODÉS AVANZAR EN LAS PARTES QUE MENCIONAMOS AL MISMO TIEMPO. ¡LO QUE ES OPTIMIZAR HACER NADA!

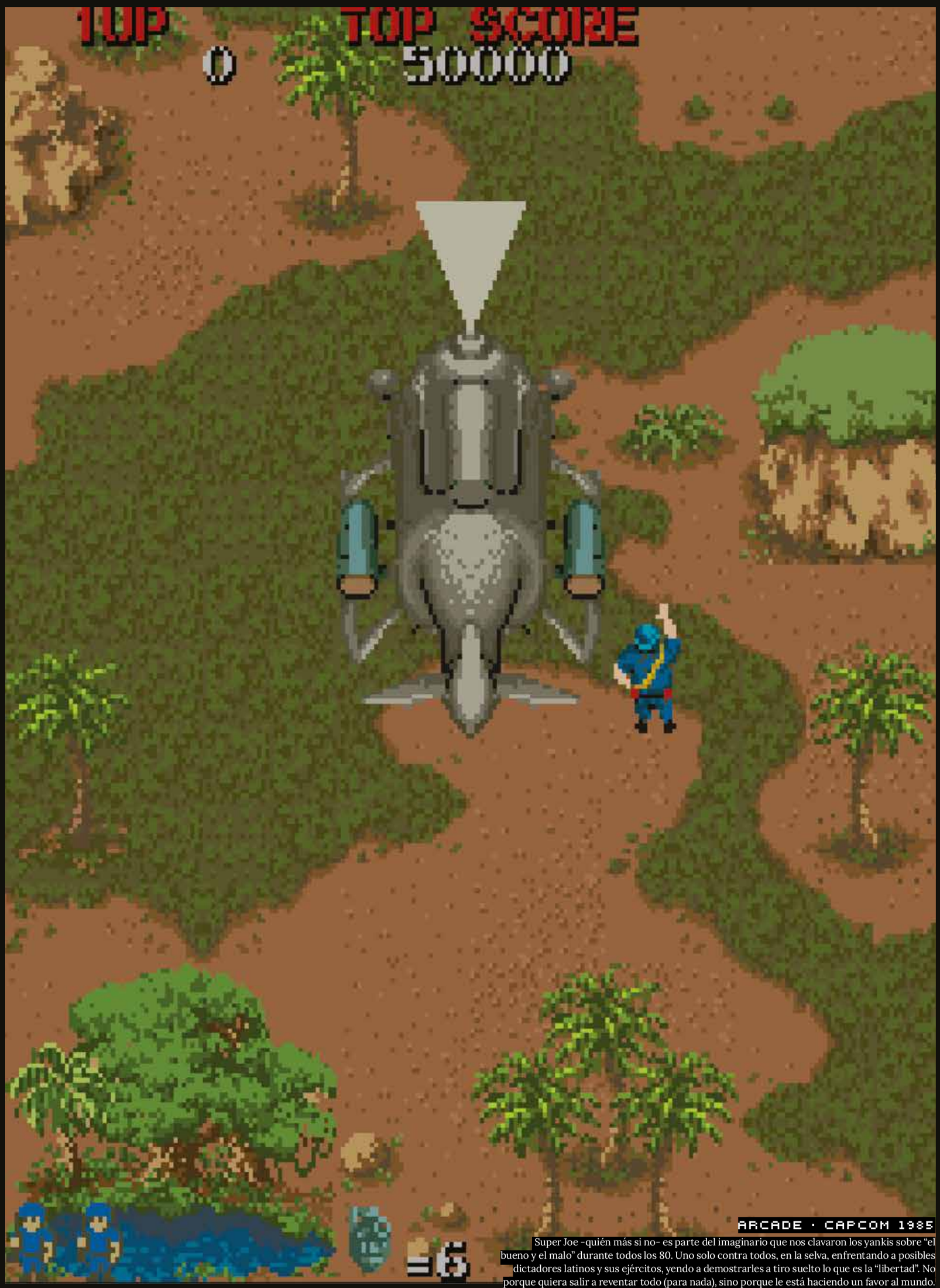
* *Casi no se puede decir «golden retriever» sin decir «retro». Amigo del pixel, de los RPG clásicos, la literatura, la animación y de ladrarles a los autos. Creador del* Final Puantasy, *del* Final Puantasy UBA *y varios proyectos dejados a medias. También escribe, dibuja y da la pata.*

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.



1_ AMAMOS QUE NOS MANDEN ESTAS IMÁGENES DEL SENTIR. DE IZQUIERDA A DERECHA: 1 _ LOS PRIMOS ADRIÁN SÁEZ (6), SEBASTIÁN GARCÍA SÁEZ (10) Y HERNÁN SÁEZ (7) JUGANDO CON LA COMMODORE 128 (SIEMPRE EN MODO 64). MAYO DE 1986, CASTELAR, PCIA. DE BUENOS AIRES. AUNQUE PODRÍAN SER CUALQUIERA DE NOSOTROS, EN CUALQUIER LUGAR DE LA ARGENTINA. 3_ EL *WORD RALLY*, VIDEOJUEGO DE LA COMPAÑÍA DE BARCELONA GAELCO (SIGLA DE "GABINETE ELECTRÓNICO CONSULTIVO"), SÚPER POPULAR EN SU ÉPOCA 3_ DÍCESE EL PRIMER PROGRAMA DE TV SOBRE ARTE DIGITAL, VIDEOJUEGOS Y COMPUTADORAS HOGAREÑAS. *EL CEREBRO MÁGICO*, DE ROBERTO CENDERELLI. NO SE PIERDAN DE VER ESTA EMISIÓN EN VIMEO (VIMEO.COM/28331620) DEL AÑO 1992, CON COMPETENCIA DE *TETRIS* INCLUIDA. UNA HERMOSURA. 4_ DEL INSTAGRAM @RETROIST. MÁS 80 NO SE CONSIGUE: LA ACTRIZ SUSAN LYNCH DÁNDOLE DURO AL *MS. PAC-MAN*. TODA LA ONDA.



ARCADE · CAPCOM 1985

Super Joe -quién más si no- es parte del imaginario que nos clavaron los yankis sobre "el bueno y el malo" durante todos los 80. Uno solo contra todos, en la selva, enfrentando a posibles dictadores latinos y sus ejércitos, yendo a demostrarles a tiro suelto lo que es la "libertad". No porque quiera salir a reventar todo (para nada), sino porque le está haciendo un favor al mundo. Fuera de la geopolítica, buen juego para probar la fortaleza de las palancas y los botones, de esos que te hacen contornear el cuerpo de maneras ridículas. No me digas que no te pasó.

POR JUAN IGNACIO PAPALEO

DESENTERRANDO AL COMANDO DE LA MUERTE

En los 90, dos pibitos cebados se ponen a crear su propio mundo a puro fútbol y delirio. Treinta años después, es el puntapié para un revival intenso y multimedia. Ficción transmedia y futbolera, atendida por sus dueños.

POR HERNÁN PANESSI

LAS FIGUS DE COMANDO DE LA MUERTE. Mas DIY no se podía.

UNIVERSO EXPANDIDO. Antes de Marvel, existía el Comando de la Muerte Expanded Universe.

Dice el historiador italiano Carlo Ginzburg que "nuestro conocimiento del pasado es inevitablemente incierto, discontinuo, lagunoso, basado en una masa de ruina y fragmentos". La cita pertenece a *El hilo y las huellas* y eso les resbala profundamente a Demian Rugna y Guillermo Kafelnikov, quienes se han convertido en biógrafos de su propia historia. "Conservamos un montón de cosas", asegura Demian, uno de los responsables de *Comando de la Muerte*, el *mod* sin marco teórico que hicieron dos pibitos noventeros usando el ignoto *Emlyn Hughes International Soccer*.

Inspirado en el fútbol y en su pasión absurda por el cine de terror, este par de amigos del conurbano pasó sus fines de semana flasheando con la Commodore 64. Ahí, mientras los 80 se apagaban, sugestionados por los juegos que llevaban adelante con sus autitos de colección en el cordón de su vereda, primero se despacharon con unos dibujos inspirados en carreras de autos. Más tarde, recrearon a puro garabato sus películas favoritas: *Viernes 13*, *Alien*, *Tiburón*, la saga de Freddy Krueger.

Enseguida, el bichito de la inspiración los llevó a subirle el nivel a la creatividad e inventaron su propio universo de personajes. Robots, asesinos, punks, tipos violentos e infinidad de manchones de tinta roja. Y, por ahí, en simultáneo, el fervor contagiado por el Mundial de Italia 1990, con la Selección Argentina apenas consagrada en 1986 y con un siempre épico Diego Armando Maradona. Sin embargo, el súmmum de su berretín lo encontraron con una Commodore 64 que Demian consiguió gracias a unos $300 que le regaló su querida abuela.

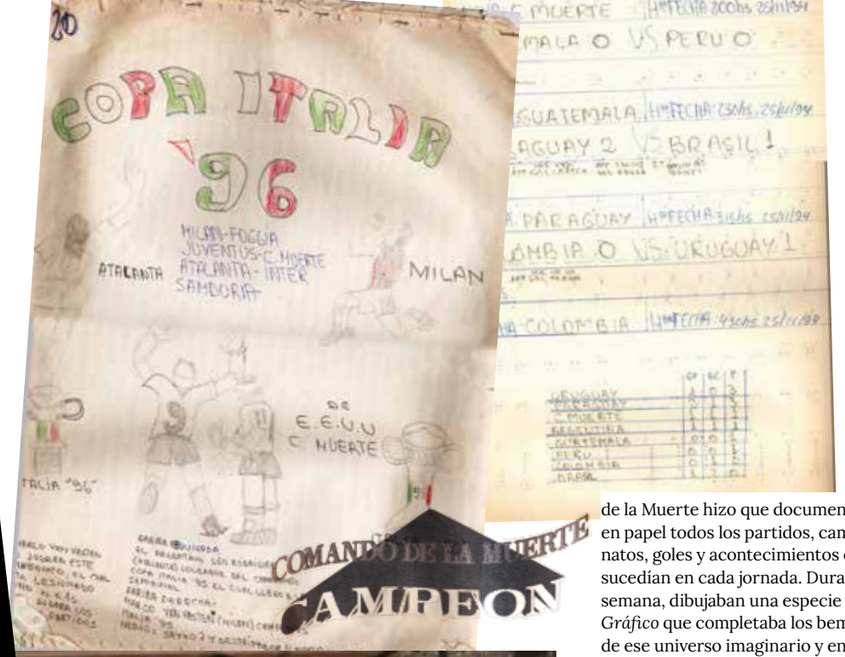
"En 1990, a mi viejo le prestaron una Commodore blanca. Pasó un año, la reclamaron y me quedé sin mi juguete. Yo flasheé tanto que mi abuela me dio la plata para comprármela. Y un año después, en 1991, usando un aviso de *Segunda-mano*, me compré una Commodore marrón", cuenta Rugna. ¿Y adónde va todo esto? ¿Cuál es el punto de esta historia de niños jugando? ¿A quién le puede importar el divertimento de unos pibes en el pico del menemato? Paciencia, paciencia: ya viene lo bueno. ▶▶▶

ASÍ SE LABURA. Con poca luz, pero posando para la foto.

EL SÚMMUM DE SU BERRETÍN LO ENCONTRARON CON UNA COMMODORE 64 QUE DEMIAN CONSIGUIÓ GRACIAS A UNOS $300 QUE LE REGALÓ SU QUERIDA ABUELA.

COMANDO DE LA MUERTE CAMPEÓN

GUILLERMO Y DEMIAN. Los rostros detrás de toda esta magia.



"Nos inspiraba el fútbol. Y darles una cierta vida a todos los personajes que convivían en nuestra imaginación. El fútbol era una forma lúdica de generar historias que unían a esos personajes. Las historias se juntaban en nuestra cabeza mientras jugábamos. La imaginación hizo que empezáramos a crear cosas relacionadas a ellos", explica Rugna.

Como era habitual en esa época, Demian iba a las casas de videojuegos con un casete para grabarse algunos fichines. "Pagábamos y ni sabíamos cómo era el juego". Así, fueron apareciendo gemas como *Henry's House*, *Barbarian*, *Pac-Land*, *Arkanoid* y, en la búsqueda de un popurrí, pidieron "uno de fútbol". Por azar, les llegó el *Emlyn Hughes International Soccer*, un juego de simulación de fútbol cuya primera versión fue desarrollada en 1988 por Audiogenic y tenía como principal figura a Emlyn "el Caballo Loco" Hughes, un centrocampista que hizo carrera en la Premier League y que participó de la Selección Inglesa en el Mundial de 1970.

"Lo grabamos de pedo", recuerda Rugna. "Un juego de 200 Kb podía ser bueno porque era pesado. Y al *Emlyn Hughes* lo elegimos, entre otras cosas, por el peso". ¿Qué tenía de bueno el *Emlyn Hughes International Soccer*? "La jugabilidad era impresionante y era muy difícil de ganar. Además, tenías como unas 50 formas de hacer goles", recuerda. ¿Y qué tiene que ver toda esta historia con aquellos personajes de historietas y fábulas que gestaban a puño y letra? Estamos llegando al punto.

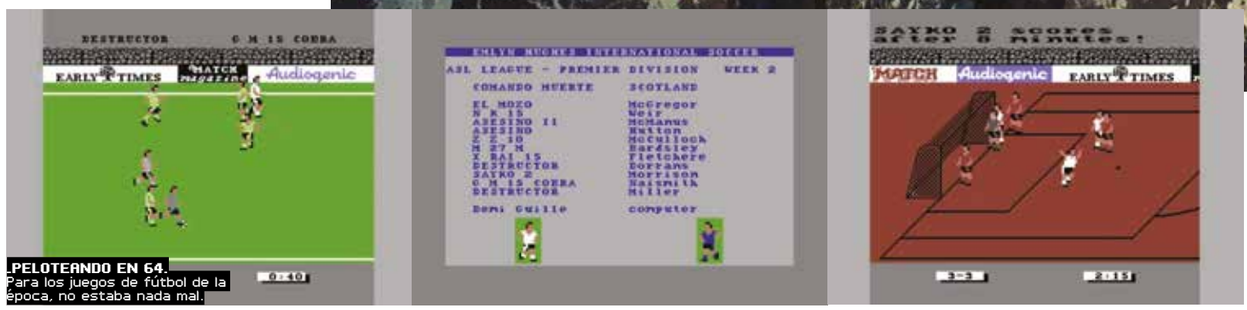
"Entre 1990 y 1995 creamos un mundo", apura Rugna. Sin ningún tipo de conocimiento en computadoras, usaban el editor que venía dentro del juego para crear sus propios equipos de fútbol. Y aquí empieza el verdadero nudo del asunto: cada vez que jugaban, editaban todos los clubes, actualizaban los nombres de los jugadores siguiendo las plantillas de la vida real (en un momento en el que Internet era menos que un sueño; era nada) y jugaban siempre –siempre– con un team de fábula.

Sacaban la Commodore 64 de su caja, la enchufaban al televisor de tubo y, si todo iba bien (si los cables no fallaban o no se colgaba algo del *setup*), comenzaba la magia. ¿Se elegían a súper estrellas? Bueno, algo así: Comando de la Muerte, su equipo, estaba conformado por todos los villanos que inventaban en su mundo de historietas.

Así las cosas, como en esos años la mayoría de los juegos no tenían save ni manera de guardar la partida, cada vez que jugaban tenían que actualizar todo. Plantillas y nombres. Selecciones del mundo y el plantel completo del Comando de la Muerte. Una y otra vez. Una y otra vez. Una y otra vez. Carácter por carácter. Nombre por nombre. "No podíamos perder porque estábamos un rato largo *tiqui tiqui*. Si se cortaba la luz o la compu no andaba bien, era todo un quilombo", se lamenta Rugna.

De esta manera, su obsesión por el "universo canónico" de Comando de la Muerte hizo que documentaran en papel todos los partidos, campeonatos, goles y acontecimientos que sucedían en cada jornada. Durante la semana, dibujaban una especie de *El Gráfico* que completaba los bemoles de ese universo imaginario y engordaba la pasión de Demian y Guillermo. Cuando arrancaron tenían apenas 11 años y aquel mundo –*su* mundo– servía como escape ante cualquier contingencia de la vida real.

SETUP GLORIOSO. Commodore 100% cyberciruja.



PELOTEANDO EN 64. Para los juegos de fútbol de la época, no estaba nada mal.

EL AISLAMIENTO PROPICIÓ EL ENCUENTRO DE DOS VIEJOS AMIGOS Y CONSPIRÓ PARA QUE SIGUIERAN CON SU HISTORIA MODIFICANDO EL *FIFA '20*.

Después de un ciclo lleno de intensidad, su fervor mermó, pero nunca desapareció del todo. Utilizaron la misma metodología de edición y documentación usando el FIFA '94 de SEGA, el *FIFA: Road to World Cup* '98 y el *Winning Eleven* 3, ambos de Play. Luego llegó la adolescencia, más tarde la adultez. Y el universo de Comando de la Muerte –sus villanos, sus historietas y sus partidos– quedó suspendido durante 15 años.

Sus protagonistas, Guille y Demian, dejaron de verse. Fue la vida y otro poco sus caminos. Guille se convirtió en diseñador web y Demian, en un popular cineasta de terror (dato: está por filmar una película producida por el mismísimo Guillermo del Toro). No obstante, en sus placares y bauleras se yergue estoico el testimonio del paso del tiempo. El pasado sigue ahí, grabado a fuego en unas amarillentas hojas oficio que conservan el devenir de partidos épicos y fantasías juveniles. Un pasado que no es incierto, discontinuo ni lagunoso. Un pasado perpetuo, vivo.

La pandemia hizo que esos fragmentos anquilosados en la nube de los recuerdos escalaran en una historia mayor. Tras mucho tiempo, el aislamiento propició el encuentro de dos viejos amigos y conspiró para que siguieran con su historia modificando el FIFA '20, ya no solo con los nombres de los personajes, sino también con su aspecto físico. El sueño húmedo de aquellos dos pibitos del conurbano se hizo realidad.

A la sazón, este *comeback* trajo consigo la aparición del documental *Comando Campeón*, que recupera aquella experiencia. Por caso, no se quedaron únicamente con el gesto nostálgico: continuaron reverberando con un cómic digital que ya cuenta con un primer número. Y hasta diseñaron merchandising oficial. "Todo esto fue una friqueada hermosa que hicimos de niños. Pudimos preservar todos esos documentos históricos. Entonces, rescatamos ese espíritu y dijimos: 'Hay que contarlo para que no quede nada más que en nuestra memoria'", concluye Rugna.

COMANDO CAMPEÓN ESTÁ DISPONIBLE EN: COMANDODELAMUERTE.NET

Disney's

Un mundo ideal

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

TODOS EN ALGÚN MOMENTO NOS MARAVILLAMOS FRENTE A LA MAGIA DE DISNEY, FUERA EN UNA SALA DE CINE, EN EL LIVING DE CASA O VISITANDO SU PARQUE TEMÁTICO EN TIEMPOS MENEMISTAS. DURANTE DÉCADAS, EL UNIVERSO DE LA MAJESTUOSA COMPAÑÍA SUPO COLARSE EN TODO TIPO DE PRODUCTOS, PERO NO SERÍA HASTA SU ASOCIACIÓN CON SEGA QUE CALARÍA HONDO EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS.

Quién hubiera dicho que la maquinaria animada creada por el visionario Walt Disney, allá por la década del 20, se transformaría en una de las empresas más ambiciosas alrededor del planeta. Años y años de constantes progresos técnicos al servicio del entretenimiento transformaron una modesta productora de dibujos animados en un ícono de la cultura popular.

A medida que el reinado de la compañía especializada en producciones infantiles comenzó a expandirse, surgieron todo tipo de apuestas, como parques de atracciones, canales de televisión y distribuidoras cinematográficas. No por nada estamos hablando del conglomerado empresarial norteamericano más importante de toda la historia. Y con el tiempo, como todo buen emprendedor hambriento de capitalismo, Disney también se interesó por hacer negocios en el rubro de los videojuegos. Y aunque al principio no hizo mucho ruido, la compañía supo dejar una marca perdurable en el ambiente.

Hubo un tiempo que fue hermoso

Para cuando la cultura de los jueguitos ya estaba afianzada en el mundo entero, Disney se venía abriendo paso en el mercado cinematográfico de una manera descomunal. El boom de *La sirenita* a comienzos de los 90 despertó una nueva veta en el cine animado, y la compañía comenzaba su conquista global conocida como "el renacimiento de Disney". Este fue un ciclo que se extendió a lo largo de diez años, en los que la firma se caracterizó por una seguidilla de títulos exitosos que hacían hincapié en la animación de tipo tradicional, con historias que en su mayoría estaban basadas en cuentos populares y con una fuerte presencia de secuencias musicalizadas, al igual que los clásicos originales que habían llevado al estudio a la fama mundial (*La bella durmiente*, *Blancanieves*, etc.).

El departamento de animación estaba prendido fuego, pasando por una etapa de mucha inspiración, y el merchandising de franquicias que Disney había impuesto de forma bestial se trasladaba a todo tipo de negocios. Hasta ese momento, los videojuegos todavía eran un terreno casi inexplorado para la empresa; si bien ya venían de casi una década de experimentar con la técnica del píxel, todavía no habían explotado al máximo las capacidades de digitalización para destacarse a lo grande.

Mientras la era de los 8 bits alcanzaba su plenitud de la mano de Nintendo sobre el cierre de la década del 80, algunas propuestas con el sello de Disney comenzaban a asomarse en el mercado con resultados logrados, mientras que otras resultaron ser bastante lamentables. El primer juego que la pegó en serio fue el *DuckTales* (1989), que salió directamente para la NES. La cosa funcionó de la mano de Capcom, que venía de dar el salto grande con el primer *Mega Man* (1987), por lo que repitió la misma fórmula plataformera pero con el Tío Rico y sus sobrinos nietos como protagonistas de una aventura bastante ingeniosa. Pegadito a este lanzamiento llegó el imbatible *Chip 'n Dale: Rescue Rangers* (1990), también para Nintendo y desarrollado por Capcom. El dúo de las simpáticas ardillitas debutaba en la NES con uno de los títulos más vendidos de aquel momento. Esta fusión de firmas supo dar buenos frutos, culminando con esa perlita conocida como *Darkwing Duck*, en 1992.

Pero a nosotros nos importa lo que se venía cocinando en la vereda de enfrente. En plena apertura de la década, el furor de las consolas hogareñas le daba la bienvenida a Sega como un competidor fuerte en el mercado, mientras Disney seguía reventando las boleterías con sus tanques taquilleros. En un punto, Disney y Sega encontrarían la forma de hacer negocios. Las películas del sello se estaban convirtiendo en clásicos indiscutidos, y Sega necesitaba sacarle ventaja a Nintendo a como diera lugar. La asociación entre el emporio fundado por Walt Disney y la multinacional japonesa no tardó en llegar.

¿ARABIA O AGRABAH? El desierto pixelado de *Aladdin* en todo su esplendor.

DEBAJO DEL MAR. Ariel fue una de las pocas heroínas en el universo de los 8 bits.

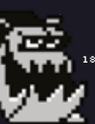
DOS POR EL PELIGRO. Las ardillitas de voz chillona y el arte de derribar robots con manzanas.

Érase una vez un ratón

Casi como en una sincronía, el renacer de Disney y la apertura de Sega en el mercado impactaron en simultáneo, y los de California no tardarían en darse cuenta de que los 16 bits les sentaban bien. Así fue que cedieron las licencias artísticas de sus personajes más populares, mientras que los derechos de los films tendrían un poco más de control de la productora. Por supuesto que si Disney tenía que hacer su entrada en un terreno desconocido, iba a hacerlo de la mano de la cara más simbólica de la compañía. El puntapié inicial lo dio el *Castle of Illusion* (1990), la primera aventura de Mickey Mouse para la Genesis y, desde entonces, uno de los mejores juegos de su generación. Eran tiempos plataformeros y el género le daba la bienvenida a un título que se convertiría en uno de sus máximos exponentes.

La llegada de Disney a Sega revolucionó la escena con una historia original, aunque no muy creativa que digamos. En la clásica historia del héroe que debe rescatar a la damisela en apuros, nuestro ratón favorito debe embarcarse en una aven-

SI BIEN YA VENÍAN DE CASI UNA DÉCADA DE EXPERIMENTAR CON LA TÉCNICA DEL PÍXEL, TODAVÍA NO HABÍAN EXPLOTADO AL MÁXIMO LAS CAPACIDADES DE DIGITALIZACIÓN PARA DESTACARSE A LO GRANDE.



EL REY DE LA SELVA ANIMADA. En los niveles de *The Lion King* nunca parábamos de saltar.

EL JEFE. Mickey avanza por niveles azucarados para rescatar a su amada.

SOY TU AVENTURA. Los viajes de Donald fueron todo un reto de la infancia.

EL LADO OSCURO. Con el *Gargoyles* la compañía revelaba su costado adulto.

▪ *LOS KIOSCOS DEL TÍO WALT*

DESDE QUE DISNEY SE ANIMÓ A PROBAR SUERTE CON LOS VIDEOJUEGOS, VIO DESFILAR DIFERENTES SUBSIDIARIAS QUE SE ESPECIALIZARON EN LA ACTIVIDAD. EL ESTUDIO SE SINTIÓ IMPULSADO A FUNDAR SUS PROPIOS SELLOS, Y A LO LARGO DE LOS AÑOS ESTOS FUERON INCREMENTANDO LA CALIDAD DE SUS OBRAS, UNO DE LOS MÁS RECORDADOS ES DISNEY INTERACTIVE, QUE TRABAJÓ CODO A CODO CON SEGA EN EL INFRAVALORADO *DONALD IN MAUI MALLARD* (1995).

tura para recuperar a Minnie Mouse, quien se encuentra atrapada en el castillo de ilusiones al que hace alusión el título, siendo prisionera de la malvada bruja Mizrabel. Nuestro protagonista deberá sortear una serie de desafíos para encontrarse con su amada, en niveles que difieren bastante en sus diseños y enemigos. Este no era solo uno de los primeros intentos de Disney en los 16 bits, sino que también era uno de los trabajos más tempranos de Sega para su adorada Genesis.

Si bien el nivel de dificultad es bastante generoso, no deja de ser un juego que te entra por los ojos. Y acá ya empieza a crecer la fama de que las propuestas de Disney apuntan directamente al público infantil, siendo que la consola siempre se identificó más con los adolescentes. El éxito del Castle of Illusion aceitó la maquinaria del estudio y les dio a los animadores el impulso para empezar a superarse con cada lanzamiento. Mientras el cartucho de Mickey se agotaba en los negocios, el team de Disney y Sega ya tenía una nueva apuesta entre manos. Si la cara más icónica de la firma ya tenía su primer hit en 16 bits, era hora de darle una oportunidad a otra de sus estrellas.

LAS PELÍCULAS DEL SELLO SE ESTABAN CONVIRTIENDO EN CLÁSICOS INDISCUTIDOS, Y SEGA NECESITABA SACARLE VENTAJA A NINTENDO A COMO DIERA LUGAR.

El pato hace su entrada

Después de romperla con el ratón más famoso de la historia, había que darle una oportunidad al viejo y querido Pato Donald. Lo que siguió es uno de los juegos más queridos por quienes transitamos los tiempos gloriosos de los 16 bits. Estamos hablando del *Quackshot* (1991), que marca el ingreso del plumífero sin pantalones en esta nueva faceta para los personajes más emblemáticos que surgieron de la mente de Walt Disney.

Si Mickey era furor visitando castillos encantados, entonces Donald tenía que tener su propia odisea. Lo que hicieron fue darle un estilo aventurero al mejor estilo Indiana Jones: nuestro protagonista se vuelve un antropólogo que viaja por distintos puntos geográficos para recuperar una serie de objetos, los cuales le marcarán el camino para encontrar el tesoro del rey Garuzia. Esto nos obliga a desplazarnos por todo el mundo, visitando lugares como México, Transilvania o el Polo Sur.

Lo atrapante de tener que recorrer cada uno de los niveles es que a lo largo del juego debemos volver sobre ellos, una vez que conseguimos las diferentes piezas que nos permitirán abrir los pasadizos que están bloqueados. Y lo mejor de todo es que Donald está armado con una pistola que dispara sopapas, pochoclos y globos de chicle (¡en tu cara, Rambo!). La jugabilidad, la variedad de escenarios y el apartado musical conformaban uno de los puntos más altos en la corta vida de la Sega Genesis.

Con el *Castle of Illusion* y el *Quackshot* haciendo desastres en las casas de todo el mundo, era inevitable que a una junta de inversionistas se le ocurriera reunir a estos dos pesos pesados. De la cruza entre Mickey Mouse y Donald Duck salió el *World of Illusion* (1992), un juego cooperativo en el que el dúo dinámico se adentra en niveles donde ponen a prueba sus conocimientos sobre la magia, mientras intentan escapar de un submundo encantado. Aunque para algunos se trata de un capítulo más en la serie "Illusions" que caracterizó a la Genesis, esta tercera entrega de la saga merece más atención, ya que tiene algunos de los diseños de niveles más logrados que se hayan visto en la consola.

Es verdad que parece más bien un upgrade del *Castle of Illusion* y que se siente la falta de originalidad, pero las mejoras visuales hacen que valga la pena jugarlo de principio a fin. A diferencia de la aventura en solitario de Mickey, acá hay más escenarios directamente conectados con las historias más clásicas de cuentos como *La bella durmiente*, *Blancanieves y los siete enanitos*, *Pinocho* y *Alicia en el país de las maravillas*. Esta última adaptación es una de las mejores, haciendo una referencia directa a la película de 1951 con el ejército de naipes de la malvada reina.

Otro punto a favor es que, en la modalidad cooperativa, los personajes tienen que ayudarse entre sí para avanzar en determinados obstáculos. Claro que la fama de *World of Illusion* no pudo ir más allá del apartado gráfico. Su jugabilidad no presentaba grandes novedades, y para los gamers más experimentados, pasarlo era pan comido. Estos títulos elevaron el prestigio de Sega, que se ganó la confianza de Disney para favorecerse en los subsiguientes lanzamientos, pero sin abandonar el partnership con NES y Capcom, que pasó a un segundo plano.

Soñar en grande

Aunque los juegos con historias originales salieron bien parados, Disney quería apostar todas sus fichas a las adaptaciones cinematográficas. La primera licencia se la encargaron a Nintendo con *La sirenita* (1991) y, si bien esta adaptación había pasado sin pena ni gloria, el verdadero hito llegaría con la versión pixelada de *Aladdin* bajo el mando de Sega. La película estrenada en 1992 la rompió en la taquilla y se convirtió en la gran superproducción de ese año, por lo que hubo un tratamiento diferente al momento de pensar cómo se vería la historia del famoso ladrón de Arabia y su genio azulado en forma de píxeles.

Y así llegamos al caballito de batalla de Disney dentro de los 16 bits. En *Aladdin* es donde se empieza a vislumbrar la intención de la productora por calar hondo en la escena de los videojuegos, con un especial énfasis en los detalles visuales. Aladdin tiene la particularidad de ser el primer videojuego de la historia cuyas animaciones fueron dibujadas enteramente a mano. En la cocina del juego se puso a trabajar un total de diez animadores para preparar los bocetos que darían forma a los personajes y los escenarios y que después serían enviados a las sedes de Virgin para el retoque digital. Aunque se respetaba la trama tal como se había contado en la pantalla grande, los programadores se apasionaron por el desarrollo del gameplay. Así tuvimos un level design bien variado, sprites nítidos y un scroll dinámico.

Había mucha atención por parte de los ejecutivos para que todo fuera un éxito, y por eso contrataron a entendidos de la materia, como el capo de Andy Luckey, que venía de romperla con la serie animada de *Las Tortugas Ninja*. Incluso era tanta la presión que a los desarrolladores involucrados se les acortó la fecha de entrega con mucha anticipación, con la idea de que el cartucho estuviera a la venta junto con el lanzamiento en video de la película (el VHS y el cartucho salieron en simultáneo en octubre del 93). Otro que se asomó en el apartado técnico era Tommy Tallarico, el maestro de los ritmos pixelados, que tomó extractos originales del soundtrack de la peli compuestos por Donald S. Griffin, además de crear piezas musicales exclusivas para el juego.

Para muchos, se trata del pico de Sega en cuanto a creatividad e ingenio. Para el momento de su lanzamiento, el título se vendió como pan caliente y se convirtió en un éxito millonario con récords que lo ubican junto con las primeras dos entregas del erizo azul *Sonic*. Claro que Nintendo no podía ser menos que Sega y fue por eso que, para adaptar su propia versión, solicitó las habilidades de Capcom. Pero la verdad es que les salió un juego bastante inferior en comparación con la joyita creada por su némesis, además de que salió más tarde. Si alguien piensa en el juego de *Aladdin*, inevitablemente se remonta al de Sega. Las diferencias están a la vista, en especial en la paleta de colores, que se aprecian en la Genesis con un volumen más saturado. Aunque algunos defienden la versión de Nintendo, no es una opinión que nos interese discutir.

El rugir del león

Después de entregar una adaptación medio insulsa de *La Bella y La Bestia* (1993), llegaría otro de los pilares en la cruzada que Disney y Sega venían amasando. El bombazo de 1994 fue *El Rey León*, que duplicó lo recaudado por Aladdin en las boleterías y se aseguró el puesto de la mejor película de la compañía de la década. Y si la historia de Simba había hecho reír y llorar a los más chicos, el juego tenía que vaciar las billeteras de los padres. *The Lion King* es otro de los highlights en el catálogo de producciones que inflaron el nombre de Sega, y sus desarrolladores no podrían estar más orgullosos.

Si bien al día de hoy muchos se siguen quejando de que la jugabilidad se vuelve algo tediosa por la dificultad que suele presentarse en algunas áreas donde se complica manejar el joystick, la variedad de obstáculos por afrontar nos dio algunas de las horas más entretenidas de nuestra infancia (¡cómo olvidar el nivel de la estampida!). ▶▶▶

Acá también se sigue paso a paso la historia original, a tal punto que, mientras pasamos de pantalla, vemos la evolución de Simba, quien pasa de pequeño a adulto mientras avanza por toda la selva hasta verse cara a cara con su malévolo tío Scar.

La posta de *The Lion King* la tomó Westwood, estudio que raramente se encargaba de laburar plataformeros de este estilo, pero Disney y Sega seguían experimentado con diferentes programadores hasta alcanzar la calidad deseada. De hecho, el juego se lanzó para una variedad amplia de consolas, lo que hizo que otros estudios fueran contratados para trabajar en los porteos. Los sprites y los escenarios corrieron por cuenta de los animadores de Disney, quienes volvieron a asumir el compromiso de que las artísticas tuvieran un trato especial.

Los diseñadores tuvieron acceso a las secuencias de la película para el desarrollo de la historia, lo que terminó dándole una característica muy especial. Los niveles de "Hakuna Matata", donde tenemos que movernos por encima de los troncos que caen de las cascadas, y "Be Prepared", en el que combatimos a las hienas rodeados de lava, corresponden a escenas que fueron descartadas de la película para el corte final.

Disney y Sega hacían historia una vez más. Los resultados estuvieron a la altura de las circunstancias, y tanto los fanáticos de la cinta como los jugadores más experimentados quedaron más que satisfechos. Años más tarde, se sigue diciendo que las adaptaciones de *Aladdin* y *The Lion King* son insuperables como los lanzamientos más importantes durante la etapa de mayor rentabilidad de ambas compañías.

EN *ALADDIN* ES DONDE SE EMPIEZA A VISLUMBRAR LA INTENCIÓN DE LA PRODUCTORA POR CALAR HONDO EN LA ESCENA DE LOS VIDEOJUEGOS.

Últimos cartuchos

Ya para cuando se asomaba la segunda mitad de la década, las cosas empezaban a tomar otro color. La contienda entre Sega y Nintendo ya había perdido la gracia y la llegada de 1995 tenía a PlayStation marcando su territorio. La consola de Sony salió con los tapones de punta, y ya que Nintendo siguió con su política de nunca ser menos que el resto, se mantuvo en la lucha. Pero Sega comenzaba a lanzar sus últimos estertores y, a medida que se iba apagando la luz, aparecieron algunos de sus mejores trabajos en mucho tiempo.

El primero en destacarse dentro de esta última camada de adaptaciones fue *Toy Story* (1995), y siguiendo con la racha que venía teniendo Disney junto con Sega, este fue otro título que le hizo sombra a la versión de Nintendo. Tal como venía sucediendo con los tanques más recientes de la compañía, los juegos ya se preparaban a la par de la posproducción de la película. Claro que acá hablamos del gran debut de Pixar, que durante los siguientes años tomaría la posta en cuanto al cine de animación, por lo que había mucha confidencialidad por parte de los productores a la hora de dar a conocer el material a los desarrolladores, con tal de que no se filtraran spoilers de las maravillas que estaban craneando. Es por eso que recién sobre el final se pudieron hacer los retoques más primordiales, y hasta ese momento se venía trabajando con muy poca información.

Acá metió mano la gente de Traveller's Tales, una compañía británica que desarrollaba juegos independientes hasta que su dueño, Jon Burton, se asoció a Sega para producirle algunos encargos. Esta fue una asociación que rindió sus buenos frutos, y con *Toy Story* obtuvieron excelentes resultados. El fuerte de esta adaptación también se ubica en el contexto visual, y lo que hacía tan especial su paso por Sega era la utilización del 3D, una herramienta impensada en dicha consola, cosa que intentaba acortar distancia con lo hecho por Nintendo en el inmenso *Donkey Kong Country* un año antes. Junto con el Vectorman, este fue uno de los pocos exponentes en 3D que alguna vez hayan desfilado por la Genesis. El lanzamiento del cartucho coincidió con el estreno mundial en los cines, y en los locales los padres se los sacaban de las manos.

Fue tanta la exposición del *Toy Story*, gracias a su rendimiento en las góndolas y sus técnicas avanzadas, que el público menos atento se pasó por alto uno de los mejores videojuegos en la historia de Sega y que casi nadie asocia con Disney. Nos referimos al *Gargoyles* (1995), un juego de culto que no consiguió la atención que se merecía debido al inminente ocaso de la Genesis en el mercado de los jueguitos (algo similar a lo que pasó con el *Alien Soldier*).

Acá Disney tiró toda la carne al asador y se despachó con uno de los mejores juegos de plataformas ever. De hecho, pocas personas saben que la serie es un producto de Disney, debido a su propuesta algo oscura y alejada de las convenciones a las que nos tenía acostumbrados. Incluso, al momento de su estreno, fue un dibujo que junto con *Batman: The Animated Series* y *The Tick* se ubicó entre lo mejor de la década en el rubro de animación para jóvenes adultos. Los gráficos y la jugabilidad se llevan todos los aplausos, siendo además un título con sus complicaciones a la hora de avanzar de un nivel al otro. Este fue un título directamente exclusivo para la consola. Nintendo tenía el *Demon's Crest* (1994), pero Sega tenía el *Gargoyles*. Ustedes sabrán elegir.

Y finalmente, el canto del cisne vendría con la adaptación de otro hitazo de Disney en los cines: *Pocahontas* (1996), la historia de la nativa norteamericana que se embarca en una aventura en contra de los principios patriarcales de su padre y que termina rechazando la figura del héroe estereotipado. A diferencia de todas las propuestas que hasta entonces habían alumbrado el camino de Disney en el catálogo de Sega, nos topamos con el único juego que se remite al género de los puzzles, ya que la jugabilidad se basa en el ingenio del jugador para resolver desafíos mentales, mientras direcciona a Pocahontas con la ayuda de su fiel amigo Meeko. La tarea se la encargaron a Funcom, una empresa noruega que hizo bien los deberes, aunque tampoco se destacó demasiado.

Se cierra el telón

Aunque el "renacimiento de Disney" se extendió hasta finales de aquella década, culminando con la película de *Tarzán* en 1999, las adaptaciones pixeladas se mudaron a PlayStation y Microsoft, donde los genios de Disney siguieron innovando sus técnicas de jugabilidad y animación. Para cuando arrancó la segunda mitad de los 90, Sega ya había tirado la toalla respecto a las oportunidades que podía brindarle a la Genesis, y la consola se había retirado con un desenlace precipitado. Ya eran tiempos de probar nuevos retos, como la apuesta de Sega Saturn, pero su limitada popularidad no alcanzó para ganarse la confianza de Disney. Al tío Walt le cerraban más las capacidades que podía ofrecer Sony, como quedó comprobado en el juego de *Hércules* (1997) para la primera PlayStation.

Aunque Sega tuvo una vida corta en comparación con otros gigantes de la industria del videojuego, su aparición no pasó desapercibida, y muchos de sus exponentes en el terreno de los 16 bits hicieron historia. *Castle of Illusion*, *Quackshot*, *Aladdin*, *The Lion King*, son algunos de los juegos más populares en el recorrido por los años más distinguidos de la consola, y su aporte al progreso de Disney en el rubro de los jueguitos dejó una huella indeleble. Al día de hoy, estos cartuchos siguen circulando por las manos de quienes supieron deleitarse con cada uno de sus personajes, sus niveles y sus melodías. Pocas veces la magia de Disney se sintió tan pixelada.

▪ EL CLUB DE MICKEY MOUSE

ALGUNOS DE USTEDES SEGURO SE ESTARÁN PREGUNTANDO POR EL GENIAL *MICKEY MANIA* (1994) Y POR QUÉ NO FUE MENCIONADO EN EL INFORME. PERO QUE NO CUNDA EL PÁNICO. NO ES QUE HAYAMOS DECIDIDO OBVIARLO, SINO QUE YA PREPARAMOS EN SU MOMENTO UN APARTADO ESPECIAL PARA ESTA GENIALIDAD DE LA GENESIS. EL CUAL PUEDEN ENCONTRAR EN NUESTRO NÚMERO 11. LISTO, PUEDEN RESPIRAR TRANQUILOS.

▪ LA PRÁCTICA HACE AL MAESTRO

EL ESPECTÁCULO PARA LOS OJOS QUE NOS BRINDARON LOS ENORMES *ALADDIN* Y *THE LION KING* SE DEBE EN BUENA PARTE A LA TÉCNICA DEL DIGICEL, LA CUAL PERMITÍA DARLES VIDA A LOS DIBUJOS ORIGINALES. ASÍ FUE COMO DAVID PERRY Y OTROS MAESTROS DE LA ANIMACIÓN COMPUTARIZADA PUDIERON EXPLOTAR EL POTENCIAL DE LA GENESIS. INCREÍBLE QUE SEMEJANTE TECNOLOGÍA PUDIESE CABER EN ESOS CARTUCHOS DE 24 MEGABYTES.

UNA HISTORIA

INTERLUDIO: PIRATAS DEL RÍO DE LA PLATA

Con el auge de las comunicaciones telemáticas, nuevos habitantes del ciberespacio buscaron cruzar las fronteras locales colgándose de las líneas telefónicas.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

A mediados de los años 80, el mundo entero comenzó a conectarse globalmente a través de las líneas telefónicas que permitían las comunicaciones entre computadoras. Muchas empresas, universidades y entidades de los distintos estados del globo tenían computadoras de mayor porte, similares a la MicroVAX de Delphi Argentina, o aun más grandes. Estos sistemas, a su vez, se interconectaban con otras computadoras, ya fueran públicas (como las que podía haber en universidades o sistemas similares a Delphi) o privadas (empresas, organismos estatales más delicados como el ejército o la industria aeroespacial). Con una home computer o una primitiva PC y una línea de teléfono, se podía acceder a esta proto-Internet, donde pululaban personas, archivos, chats, foros y todo lo que hoy conocemos, solo que limitado por el hardware y las conexiones de la época. Normalmente, uno debía comprar alguna suscripción o pertenecer a una entidad con una conexión internacional para poder saltar a otras redes. No estaba todo conectado como hoy, y si bien era posible conectarse desde Argentina a Estados Unidos o Europa, había que sí o sí utilizar la red estatal de ARPAC para saltar al exterior. Conseguir un usuario en ARPAC no era imposible, pero lo que sí era prohibitivo acá y en todo el mundo era el costo de la llamada al exterior, que, en ese caso, se medía como paquete de datos.

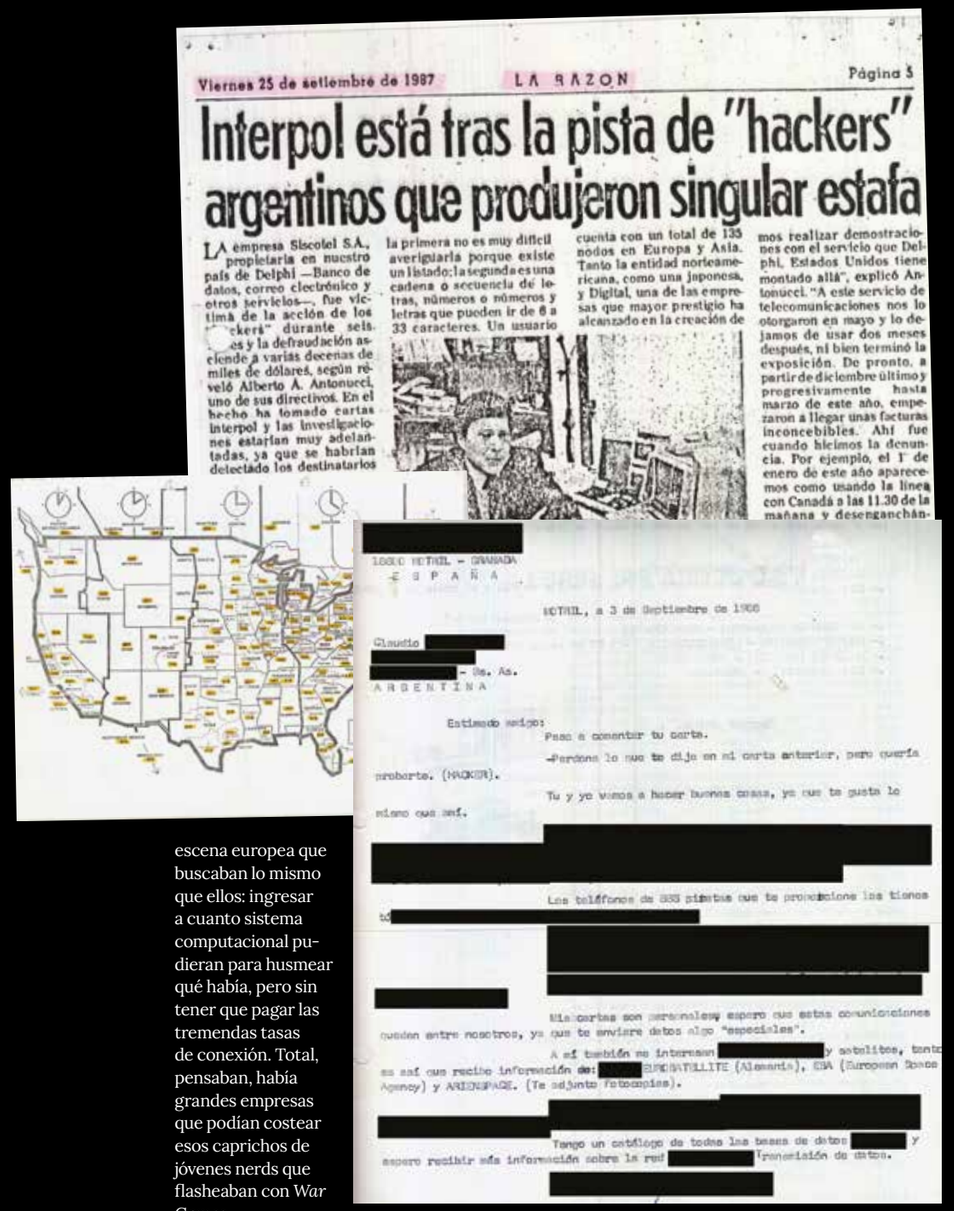
Passwd 1234... ok, login

Al buzón de correo de *Replay* nos llegó una singular historia que, a priori, uno descreería si no conociera el contexto ni tuviera las evidencias que, además del relato, nos hicieron llegar.

Resulta ser que en el año 1987, un grupo de piratas logró hacerse de algunas claves de usuario de Delphi de la manera más analógica y pirata posible: robando los datos de login de una hoja. La empresa en cuestión organizaba un evento en un hotel para publicitar sus servicios y ofrecer suscripciones, cuando alguien robó la lista de usuarios que el pobre vendedor estaba usando para mostrarle al público las maravillas del correo electrónico y los foros en texto plano. Un crimen de guante blanco.

DELPHI ARGENTINA ESTABA HINCHADO LAS PELOTAS DE QUE LLAMARAN "HACKERS" A UNOS LADRONES DE CUENTAS DE USUARIO.

A partir de ahí, estos intrépidos piratas comenzaron a pulular por cuanto BBS pudieran. Intentaron incluso conseguir usuarios de Compuserver de EE. UU., pero solo obtuvieron una carta con información sobre las suscripciones al servicio. Por supuesto que todas estas llamadas al exterior eran cargadas a las facturas de Siscotel SA, la empresa que manejaba Delphi Argentina. De esta manera, estos piratas telemáticos entablaron contactos con varios piratas de la escena europea que buscaban lo mismo que ellos: ingresar a cuanto sistema computacional pudieran para husmear qué había, pero sin tener que pagar las tremendas tasas de conexión. Total, pensaban, había grandes empresas que podían costear esos caprichos de jóvenes nerds que flasheaban con *War Games*.



Viernes 25 de setiembre de 1987 — LA RAZON — Página 5

Interpol está tras la pista de "hackers" argentinos que produjeron singular estafa

La empresa Siscotel S.A., propietaria en nuestro país de Delphi —Banco de datos, correo electrónico y otros servicios—, fue víctima de la acción de los "hackers" durante seis meses y la defraudación asciende a varias decenas de miles de dólares, según reveló Alberto A. Antonucci, uno de sus directivos. En el hecho ha tomado cartas Interpol y las investigaciones estarían muy adelantadas, ya que se habrían detectado los destinatarios la primera no es muy difícil averiguarla porque existe un listado; la segunda es una cadena o secuencia de letras, números o números y letras que pueden ir de 6 a 33 caracteres. Un usuario cuenta con un total de 135 nodos en Europa y Asia. Tanto la entidad norteamericana, como una japonesa, y Digital, una de las empresas que mayor prestigio ha alcanzado en la creación de

mos realizar demostraciones con el servicio que Delphi. Estados Unidos tiene montado allá", explicó Antonucci. "A este servicio de telecomunicaciones nos lo otorgaron en mayo y lo dejamos de usar dos meses después, ni bien terminó la exposición. De pronto, a partir de diciembre último y progresivamente hasta marzo de este año, empezaron a llegar unas facturas inconcebibles. Ahí fue cuando hicimos la denuncia. Por ejemplo, el 1° de enero de este año aparecemos como usando la línea con Canadá a las 11.30 de la mañana y desenganchán-

[redacted]
LOGLO HOTMAIL - GRANADA
E S P A Ñ A

HOTMAIL, a 3 de Septiembre de 1988

Claudio [redacted]
[redacted] - Bs. As.
A R G E N T I N A

Estimado amigo:
Paso a comentar tu carta.
-Perdona lo que te dije en mi carta anterior, pero quería probarte. (HACKER).
Tu y yo vamos a hacer buenas cosas, ya que te gusta lo mismo que mí.

[redacted]

Los teléfonos de BBS piratas que te proporcione los tienes tu [redacted]

[redacted]

Mis cartas son personales y espero que estas comunicaciones queden entre nosotros, ya que te enviare datos algo "especiales".

A mí también me interesan [redacted] y satelites, tanto es así que recibo información de: [redacted] SPACESATELLITE (Alemania), ESA (European Space Agency) y ARIENSPACE. (Te adjunto fotocopias).

[redacted]

Tengo un catálogo de todas las bases de datos [redacted] y espero recibir más información sobre la red [redacted] transmisión de datos.

[redacted]

Modus operandi mundial

El diario *La Razón*, en su edición del 25 de septiembre de 1987, se dedicó a hablar del tema. Allí entrevistaron a Antonucci, de Delphi Argentina, quien estaba hinchado las pelotas de que llamaran "hackers" a una parva de ladrones de cuentas de usuario. En defensa de la patronal, diré que tenía razón. No eran ningunos hackers. No habían podido ingresar y vulnerar su sistema, no habían aprovechado ningún bug del software ni nada por el estilo. Habían operado a la vieja usanza, solamente habían conseguido usuarios y claves para joder por la red sin pagar más que la llamada local que ellos hacían a Delphi, que luego utilizaban como trampolín mediante la red ARPAC.

Esto pasaba en todo el mundo, en mayor o menor escala. Justamente para esa época estaba sucediendo en los EE. UU. el primer espionaje internacional informático. En la novela *El huevo del cuco*, Clifford Stoll cuenta cómo unos hackers alemanes habían ingresado a su computadora universitaria y la habían utilizado para saltar a otras redes estadounidenses y copiarse la información sensible que se hallaba no muy bien resguardada. En la nota de *La Razón* incluso se menciona el caso de un hacker de Hamburgo, que probablemente sea el mismo de la novela de Stoll.

Por supuesto que nuestros piratas del Río de la Plata lejos estaban de aquellos hackers alemanes que ingresaban a sistemas UNIX y aprovechaban vulnerabilidades del sistema. No obstante, estas metodologías respondían al mundillo de los phone phreakers (una rama de hackers que se dedicaba a hackear líneas de teléfono). Conseguir líneas de teléfono gratuitas para hacer llamadas intercontinentales sin tener que pagarlas era el fin último de todo phreaker, no importaba si era para entrar a chatear a un BBS europeo, llamar a un amigo que vivía en Estonia o copiar archivos de un UNIX del Laboratorio de Balística del MIT.

Nuestros piratas del Cono Sur se ufanaban por los BBS de haber hackeado el poderoso UNIX-like que corría en el sistema Delphi. ¡Nada más alejado! Lo que sí es cierto es la deuda que le generaron a Siscotel SA, ¡unos 39 mil australes! Vaya uno a saber qué significa esa cifra hoy en día.

▪ EL CHACAL

ENTENDIENDO CÓMO FUNCIONABA EL SISTEMA TELEFÓNICO EN AQUEL ENTONCES, RESULTA MUY IMPROBABLE QUE HAYAN INTENTADO BUSCAR UN CULPABLE. NO OBSTANTE, EN LA NOTA DE LA RAZÓN MENCIONAN AL CONOCIDO "CHACAL" (UN HISTÓRICO DENTRO DE LA MOVIDA BBS Y DE SEGURIDAD INFORMÁTICA) COMO AUTOR DE LA "ESTAFA TELEFÓNICA". PROMETEMOS PRÓXIMAMENTE BUSCAR AL MÍTICO HACKER Y QUE NOS CUENTE SU VERSIÓN.

SEGA: ODISEA DEL ESPACIO

Un viaje hacia proyectos inacabados, ideas descartadas y prototipos muertos en una época en que la gran S se jugó todo.

POR LUCA AMENDOLARA

.64 X.

Cuando te está yendo bien, hay dos caminos: o medís bien cuál es tu próximo paso para no cagarla o aprovechás para sacar lo que venga y confiar en que estás de racha. Hacer bien ese cálculo puede ser la diferencia entre convertirte en una estrella por siempre o estrellarte contra el suelo. Nadie sabe qué le depara la fortuna, pero ante este lindo dilema, Sega, sin dudarlo, eligió la segunda opción. Y sí, la cagó varias veces en el camino.

De Mercurio a Marte

Sega Mega Drive (1988) o Sega Genesis (1989), ambas respuestas son correctas: es la que conocemos, la consola que hizo todo bien. Pero para el año 1990 Sega necesitaba competir en el mercado de las portátiles con Nintendo, que había sacado su Game Boy el año anterior. Ahí nace la Game Gear. En el año 91 se estrenaba la Sega CD. Para muchos, otra gran consola, para otros, el primer error.

Adicional a esto, en 1993 se lanza la Mega Drive 2 y en el mismo año, su propio modelo de Sega CD, también Sega Activator y la Sega Pico (¡como se vio en *Replay* nº 21!). El año anterior se lanzaba en Japón el primer modelo de la Wondermega, una de las tantas reversiones de la Sega CD, fabricada y distribuida por Victor Company.

SEGA NEPTUNE FUE PENSADA CON UN PROPÓSITO MUY SIMPLE Y EFECTIVO: UNIFICAR TODOS LOS SISTEMAS EN UNA SOLA CONSOLA.

En 1994 la cosa se enquilombó aún más, porque con el lanzamiento de la Saturn convivieron un montón de otras consolas que o bien eran presentadas por primera vez en una región o bien eran modificaciones de la Sega CD, la Genesis o cualquier máquina que tuviera Sega.

Si hasta acá nos siguieron, eso fue nada más que un preludio para explicar lo que todos supuestamente ya conocemos, la historia ya fue contada y mucho se podrá debatir sobre qué es lo que elucubró Sega detrás de cada proyecto al que apostó. Pero ¿qué hay de las historias que no fueron contadas? Acá reunimos cuatro.

SEGA UNVEILS GENESIS 32X SYSTEM, A HYBRID OF BOTH THE 16- AND 32-BIT WORLDS

SEGA Neptune.

¡PRECIOSA VENUS! Este año, Sega sacó a la luz un prototipo de Sega Nomad, siempre con su nombre en clave, dando de qué hablar.

SEGA Pluto.

Neptuno, la simplificación tardía (1994)

Sega Neptune fue pensada con un propósito muy simple y efectivo: unificar todos los sistemas en una sola consola. La Neptune sería capaz de reproducir tanto cartuchos de 16 bits como los de 32x, a la vez que podría ser ensamblada a la Sega CD. En el momento en que iba a ser anunciada, ya se encontraban en el mercado la Sega CD, la 32x, la CDx y la Saturn estaba en camino. El público estaba confundido sobre qué consola comprar y las ventas iban bajando, ya era demasiado tarde para que esta idea pudiera ver la luz sanamente. Se llegaron a fabricar algunos modelos funcionales que no se comercializaron oficialmente. ¡Su valor coleccionable es absoluto!

Plutón, el viaje descartado

Sega Pluto es el nombre del primer modelo que tuvo la Sega Saturn. De este prototipo tenemos muy poco conocimiento. Se sabe solamente de la existencia de 2 de estas consolas, que ya fueron subastadas por miles de dólares. Existen 2 versiones, una en color negro aparentemente funcional y otra blanca que es solo una carcasa. Lo más interesante de este prototipo es que se preveía que tuviese integrado el módem Net Link para poder jugar en línea, mientras que, en su día, este módem se vendió por separado.

Júpiter, el choque fatal evitado

Algunas veces se arrepintieron a tiempo, y es el caso de la cancelada Sega Jupiter, posiblemente el prototipo del que menos información se tiene, ya que no existen ni siquiera bocetos certeros de cómo pudo haberse visto la consola físicamente. Lo que se sabe es que, en esencia, hubiera sido una Saturn sin unidad de CD, cosa que a esa altura ya no era rentable. Quizás esta mala idea haya sido la fuente de inspiración que devino finalmente en la Saturn.

Pero parece que había stock de malas ideas porque, habiendo pasado por el fracaso de la 32x, ¿¿por qué crearían una 64x?! Eso es lo que uno se pregunta al ver ese mítico afiche promocional con los personajes de *Virtua Fighter*. Se teoriza que de haber sido lanzado este accesorio, quizá Sega se hubiese fundido antes de tiempo y hoy no existiría la Dreamcast. Podría existir algún prototipo guardado bajo llave, esperando ver la luz para ser vendido por alguna fortuna.

El resto es historia también contada. Nomad fue lanzada en octubre de 1995, Dreamcast en noviembre del 98 y finalmente, la sucesora de Sega Pico: Advanced Pico Beena, en 2005. Mejor mirar por la otra ventana y saltearse esta parte de la odisea espacial de Sega.

A PESAR DE TODO

EN MEDIO DE ESTE CAOS DE CONSOLAS, PROYECTOS DADOS DE BAJA Y ANUNCIOS DE 1994, SEGA OBTUVO EL 55% DE TODAS LAS VENTAS DE HARDWARE DE 16 BITS DE ESE MISMO AÑO.

PROGRAMANDO EL *SPACE INVADERS* EN C64

La pandemia fue la excusa perfecta para iniciar un proyecto faraónico: aprender assembler para hacer juegos para la C64

POR MARIANO KALAFATOVICH

Era el comienzo de los 80 cuando bajé por primera vez a Sacoa de Mar del Plata, cuando reinaban los *Break Out*, *Pong*, *Gun Fight* y, sobre todo, el *Space Invaders*. Me enamoré de los juegos y, cuando llegaron las home computers, me subí al frenesí por programar. Pero la realidad es que nunca pude hacer ningún juego de éxito mundial, es más, nunca pude terminar un juego que funcionara. El tiempo pasó, fui creciendo, mejoró la tecnología, pero la adultez se llevó el sueño del juego propio.

Tres décadas después, lo que parecía muerto solo estaba dormido y bastó con un artículo sobre assembler para revivir aquellas ganas de crear un juego para home computers. En aquel entonces la información escaseaba, no había herramientas de programación y casi todo era prueba y error mirando algún manual fotocopiado. No significa que no hubiera material circulando, simplemente acá no llegaba o al menos no tan fácilmente. Por eso, cuando en 2020 sentí nuevamente el llamado de la computación, no lo dudé: para pasar el duro invierno pandémico, programaría un juego. Y no cualquier juego, sino un *Space Invaders* para C64.

¿Por qué el *Space Invaders*? Como dice el refrán: "no hay que empezar la casa por el tejado", y no hay mejor cimiento que un juego simple y clásico. Además, en mi historia personal, está entre mis preferidos. Pero ¿por qué la C64? Estuve a punto de hundirme en los placeres del Unity 3D o caer en las garras de una Amiga, pero terminé optando por los 8 bits de Commodore. En parte por mi historia, pero también por la gran cantidad de usuarios y lo activo de la escena en la actualidad.

Ya a estas alturas, la elección del lenguaje a elegir era clara: lo haría en assembler. Allí fui descubriendo que el juego original en su programación no es sencillo, ya que muchos de sus procedimientos son realizados por hardware específico, lo que dificultó su implementación en la C64.

Muchos de nosotros sabemos que el microprocesador de una computadora ejecuta instrucciones. Lo que no todos saben es qué tipo de instrucciones ejecuta. Los comandos "print" o "for" no están incluidos en el set de instrucciones de nuestro microprocesador, por ejemplo. Este ejecuta un conjunto de instrucciones mucho más simple y básico denominado "código máquina" o "lenguaje de máquina". Si queremos obtener la máxima eficiencia en nuestro programa, debemos hablar el lenguaje que habla nuestro microprocesador, en nuestro caso, el 6510, compatible con el código de operación del exitoso 6502, muy utilizado en la década del 80: la Atari 2600, la Apple II o la Nintendo Famicom tienen uno. Esto permite encontrar una enorme cantidad de material bibliográfico extra escrito para otras plataformas que puede ser muy útil para la comprensión de este fantástico chip de silicio.

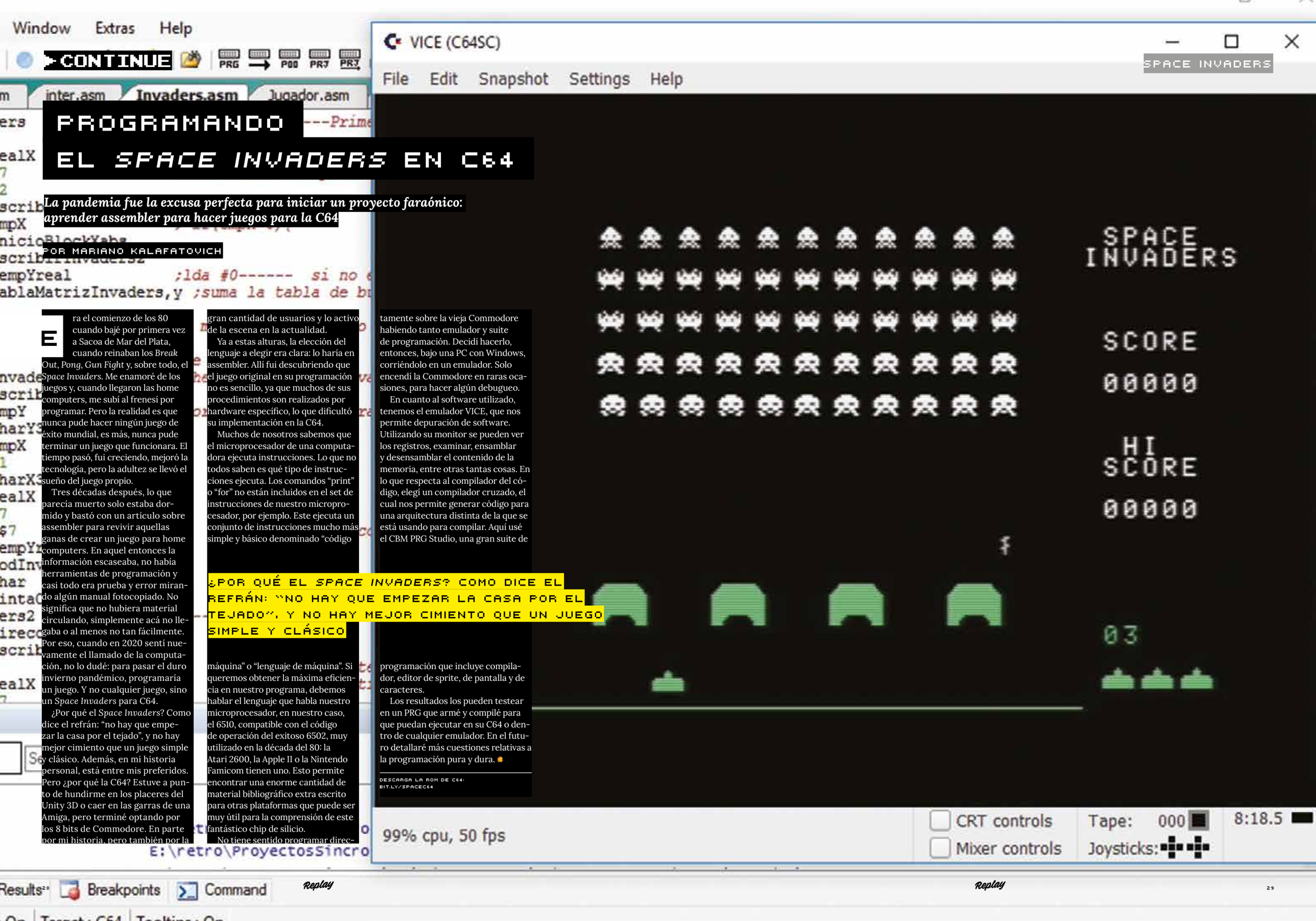
No tiene sentido programar directamente sobre la vieja Commodore habiendo tanto emulador y suite de programación. Decidí hacerlo, entonces, bajo una PC con Windows, corriéndolo en un emulador. Solo encendí la Commodore en raras ocasiones, para hacer algún debugueo.

En cuanto al software utilizado, tenemos el emulador VICE, que nos permite depuración de software. Utilizando su monitor se pueden ver los registros, examinar, ensamblar y desensamblar el contenido de la memoria, entre otras tantas cosas. En lo que respecta al compilador del código, elegí un compilador cruzado, el cual nos permite generar código para una arquitectura distinta de la que se está usando para compilar. Aquí usé el CBM PRG Studio, una gran suite de programación que incluye compilador, editor de sprite, de pantalla y de caracteres.

Los resultados los pueden testear en un PRG que armé y compilé para que puedan ejecutar en su C64 o dentro de cualquier emulador. En el futuro detallaré más cuestiones relativas a la programación pura y dura.

¿POR QUÉ EL *SPACE INVADERS*? COMO DICE EL REFRÁN: "NO HAY QUE EMPEZAR LA CASA POR EL TEJADO", Y NO HAY MEJOR CIMIENTO QUE UN JUEGO SIMPLE Y CLÁSICO

DESCARGA LA ROM DE C64:
BIT.LY/SPACEC64



PARA LOS GUILES

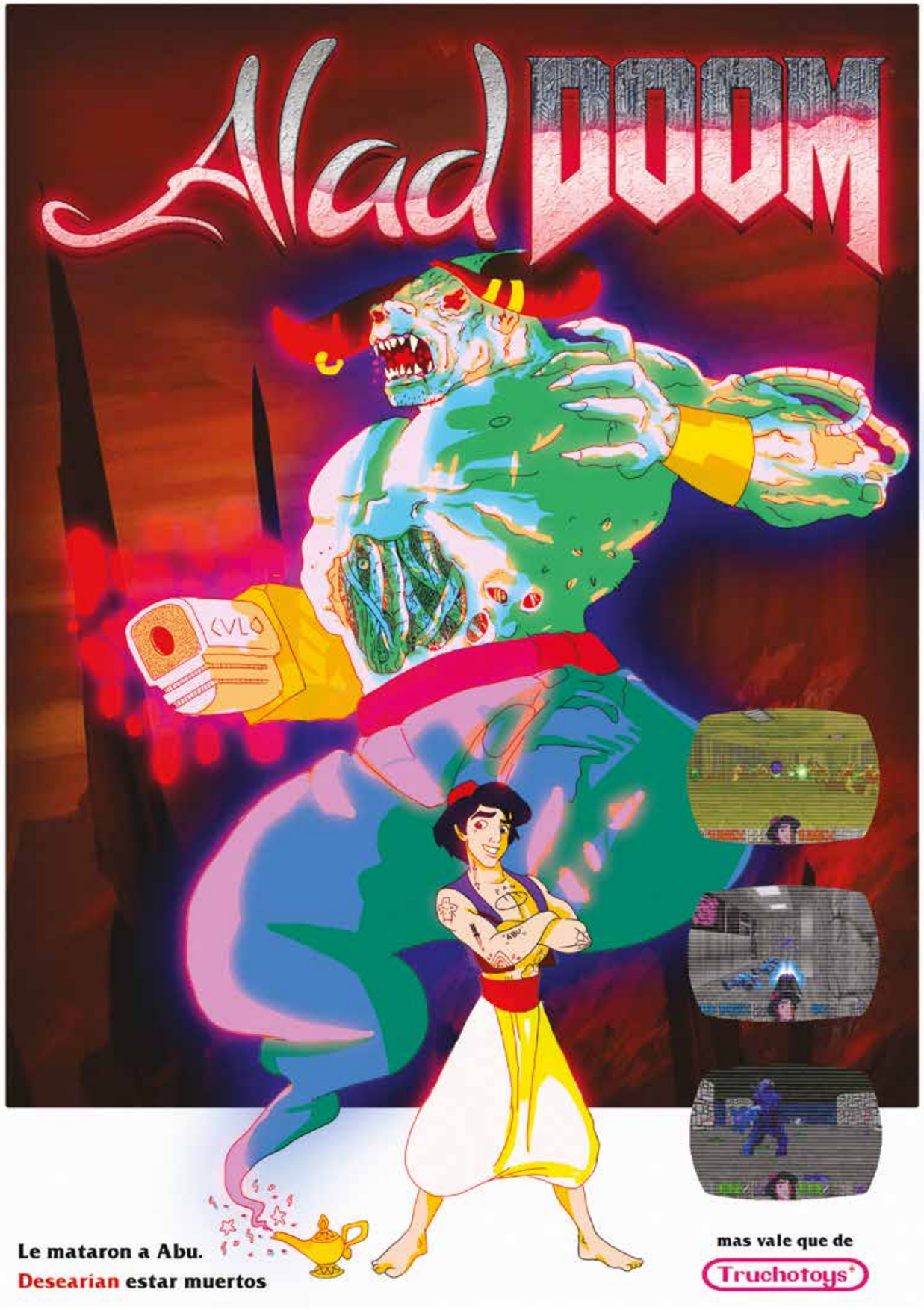
Cualquier revista te puede enseñar a tirar un sonic boom, pero acá en Replay te enseñamos lo que importa de verdad: romper todo.

POR GBOT

Imaginate esta situación: vas a un arcade, de los pocos que quedan, y te cruzás con un *Street Fighter 2* donde hay un Ken trabado y un Guile parado como flamenco. El reloj está en cero, pero no pasa nada. El juego está trabadísimo. ¿No sería raro? Bueno, ¡hoy vas a aprender cómo romper el juego de esta manera! El *timing* para marcar las combinaciones es un poco difícil al principio, pero salen al toque con un poco de práctica. Para dejar al oponente trabado, acercate, mantené apretado abajo (↓) unos segundos y después da una media vuelta hacia atrás desde abajo hacia arriba con el direccional (↓↙←↖↑). En el momento en que pases por la dirección atrás, apretá golpe medio y patada media al mismo tiempo. Si lo hiciste bien, el oponente va a quedar pegado a Guile, sin poder moverse ni atacar. Este glitch es conocido como *handcuffs* ("esposas" en inglés) porque da la sensación de que Guile tiene al oponente esposado.

Una vez que hiciste esto, solo queda dejar congelado a Guile. Para lograrlo, mantené apretado atrás (←) unos segundos, y después apretá adelante (→), patada alta e, inmediatamente después, golpe alto. Si lo marcaste bien, Guile va a quedar trabado en la pose de la imagen. Y listo, dejaste a los dos personajes y al juego completamente colgados.

ESTE GLITCH ES CONOCIDO COMO *HANDCUFFS*.

Entonces, ¿por qué se rompe el juego de esta forma? En realidad es más fácil de entender de lo que uno creería. La clave está en la forma en que se marcan los movimientos especiales de Guile. Para ejecutar el proyectil sonic boom y la flash kick, tenemos que mantener apretado un direccional por algunos segundos, después mover el direccional en la dirección opuesta y apretar un botón de golpe. En el caso del sonic boom, tenemos que mantener apretado atrás y después apretar adelante y golpe, mientras que para la flash kick tenemos que mantener apretado abajo y después apretar arriba y patada. Generalmente, los golpes especiales tienen prioridad sobre los ataques normales, es decir que el juego no deja que se ejecuten los golpes simples para que los personajes no los tiren cuando se marca un ataque especial. El problema es que los especiales no tienen una prioridad asignada en relación a los agarres. Por eso, si logramos ejecutar al mismo tiempo un especial y un agarre, el juego no va a saber cuál de los dos ataques ejecutar antes y termina ejecutando ambos al mismo tiempo, sin resolver ninguno de los dos, lo que termina con Guile y el personaje agarrado sumergidos en un limbo eterno entre estar agarrado y ser golpeado.

Si querés poner a prueba el glitch, tené en cuenta que esto solo funciona en la versión de arcade del *Street Fighter 2* número 910206 de USA (podés fijarte qué versión estás jugando en la primera pantalla que aparece en cuanto arranca el juego). Y ojo que esto cuelga el juego hasta que lo reinicies, así que nada de andar probándolo en torneos, eh.